

SPIS TREŚCI

Hej Ryan,

wygląda na to, że w końcu udało Ci się osiągnąć poziom prawdziwej rywalizacji.

Ojciec byłby z Ciebie dumny - założę się, że chciałbyś, żeby mógł Cię teraz widzieć.

Posłuchaj rady i uważaj na siebie. Nie popełnij tych samych błędów (chociaż Ty i tak nigdy mnie nie słuchasz)!

Uważaj na siebie, mały

Donnie



Donnie Amerykański Mistrz 1999




Melanie...



INSTALACJA

Umieść w napędzie CD/DVD płytę oznaczoną jako DYSK 1 PŁYTA Z GRĄ i zamknij jego szufladę. Poczekaj kilka sekund na rozruch. Jeżeli funkcja automatycznego odtwarzania jest włączona, rozpocznie się proces instalacji. Postępuj zgodnie ze poleceniami wyświetlającymi się na ekranie.

Jeżeli funkcja automatycznego odtwarzania nie jest włączona, przejdź do Menu Start, wybierz Uruchom i wpisz „X:\setup" (Gdzie „X" jest literą napędu CD w twoim komputerze) i naciśnij ENTER. Uruchomiony zostanie program instalacyjny; wykonuj pojawiające się na ekranie polecenia.

Gra ToCA Race Driver wymaga DirectX w wersji co najmniej 8.1b. Podczas instalacji gry pojawi się opcja zaktualizowania DirectX do wersji 9.0.

Podczas instalacji pojawi się także możliwość rejestracji gry przez sieć Internet. Nie jest to konieczne, można to zrobić później poprzez wejście na stronę www.codemasters.com. Jeżeli do łączenia się z Internetem wykorzystujesz połączenie Dial-up – które nie jest skonfigurowane, by w razie potrzeby było automatycznie uzyskiwane – to przed rozpoczęciem rejestracji trzeba je zainicjować.

Zalecane jest, aby podczas procesu instalacji nie działały żadne inne programy (za wyjątkiem tych, które zapewniają dostęp do Internetu).

ZA KIEROWNICĄ

STEROWANIE

Skręt w lewo   Skręt w prawo

Gaz   Wyższy bieg

Hamulec   Niższy bieg

Space Bar

Hamulec ręczny

Spójrz w lewo   Spójrz w prawo



Widok do tyłu



Zmiana kamery

prawy 

Wskaźnik uszkodzeń



Pauza/menu pauzy

PORUSZANIE SIĘ PO MENU

Do poruszania się po menu wykorzystywane są następujące klawisze:



Podświetlanie opcji



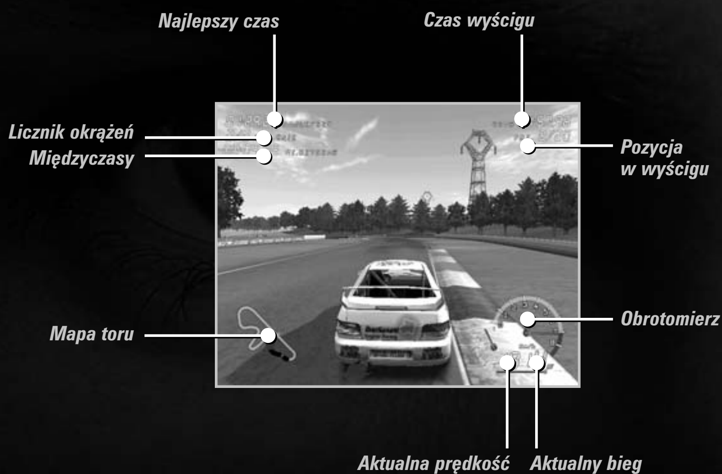
Wybranie opcji



Powrót / anulowanie



WYŚCIG


Najlepszy czas
Czas wyścigu
Licznik okrążeń
Międzyczasy
Pozycja w wyścigu
Mapa toru
Obrotomierz
Aktualna prędkość
Aktualny bieg

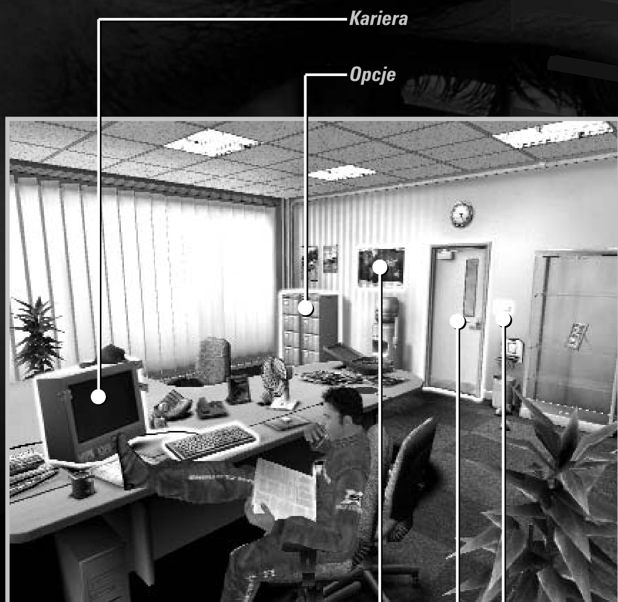


CENTRALA





Cześć! Jestem Bobby Scott. Witaj w centrali. Siadaj i weź sobie puszkę 7up, rozejrzyj się. Pokażę ci, co tu mamy.



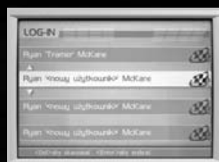




CENTRALA

KARIERA

Tutaj będziesz zarządzał swoją karierą, otrzymywał oferty pracy itd.
W pierwszej kolejności musisz mieć nazwę użytkownika, byś mógł otrzymywać pocztę.



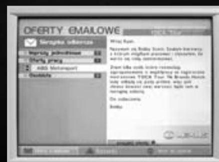
Profil kierowcy

Podświetl terminal komputerowy w Centrali i naciśnij ENTER. Aby stworzyć nowy profil, podświetl opcję „Nowy użytkownik". Jeżeli chcesz wybrać gotowy profil, podświetl go i naciśnij ENTER.

Nowy użytkownik

Wpisz swoją nazwę użytkownika i naciśnij ENTER. Za pomocą klawisza Backspace (B) możesz skasować to, co przed chwilą wpisałeś. Kiedy już skończysz, wybierz Done (Zrobione).





Oferty emailowe

Wszystkie przychodzące wiadomości lądują w twojej skrzynce odbiorczej. Będą to informacje o Imprezach jednodniowych, Oferty pracy, no i poczta prywatna (Osobiste).

Pocztę można przeglądać za pomocą klawiszy kursorów w górę i w dół. Gdy podświetlisz temat wiadomości po lewej stronie, jej treść zostanie wyświetlona po prawej części ekranu.
W przypadku otrzymania oferty pracy, na którą chciałbyś od razu zareagować, podświetl odpowiednią wiadomość, tak aby można było ją przeczytać i naciśnij ENTER.



CENTRALA

Postęp



Tutaj wyświetlane są informacje na temat kolejności Mistrzostw, począwszy od wyścigów w kategorii Super Sport, aż po Mistrzostwa Świata.

Gdy zechcesz uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat odblokowanej kategorii wyścigów albo dowiedzieć się czegoś o swoich wynikach, podświetl logo danej serii i naciśnij ENTER.

Wylogowanie

Wybierz tę opcję, aby zamknąć komputer i przejść do Centrali.



Dobra, wiesz już, jak używać komputera, ale musisz się dowiedzieć, jak zarządzać swoją karierą. Widzę, że masz wielkie plany. Mam wrażenie, że może cię zadowolić tylko pierwsze miejsce w Mistrzostwach Świata. Wiesz chyba jednak, że zanim uda ci się je zdobyć, czeka cię sporo pracy. Talentu ci nie brak, musimy tylko zadbać, byś mógł go rozwinąć.

Zarządzanie Karierą

Jazda próbna

W pierwszej kolejności musimy znaleźć ci zespół, a to oznacza, że musisz odbyć jazdę próbną, podczas której pokażesz, na co cię stać. Jeżeli uda ci się spełnić wymagania danego zespołu, to najprawdopodobniej otrzymasz ofertę pracy.

W świecie wyścigów liczą się tylko ostatnie wyniki (tak przynajmniej mówią) i oferty jazd próbnych, które znajdą się w twojej skrzynce pocztowej, będą od nich zależały. Pokaż się z dobrej strony, a otrzymasz wiele dobrych ofert (czasem możesz dostać propozycję pracy dzięki samej reputacji). Jeśli nie popiszesz się podczas jazdy próbnej, to będą tobą zainteresowane tylko najsłabsze zespoły.

Tak czy inaczej, gdy zobaczysz ofertę, która ci się spodoba, otwórz ją i przyjmij. Zanim się zorientujesz, nadejdzie dzień wyścigu i znajdziesz się w garażu, czekając, aż wypuszczą cię na tor (patrz Przygotowanie do wyścigu).



Przebieg kariery

Szybko zorientujesz się, że Jazda Próbna wcale nie była taka trudna. Chcesz zrobić karierę, prawda? W takim razie musisz zdobywać punkty, a więc kończyć wyścigi w pierwszej szóstce. Obowiązuje następujący system punktacji:

Zwycięzca:	10 punktów
2. miejsce:	6 punktów
3. miejsce:	4 punkty
4. miejsce:	3 punkty
5. miejsce:	2 punkty
6. miejsce:	1 punkt

Spójrz na układ mistrzostw w części „Postęp”, w komputerze w Centrali. Dowiesz się, ile musisz zdobyć punktów, by przejść do następnej klasy mistrzostw. Za pośrednictwem poczty elektronicznej wybieraj kontrakty do poszczególnych serii i ścigaj się, aż zgromadzisz dostateczną liczbę punktów, żeby przejść dalej. Zajmuj wysokie pozycje, a będziesz się ścigać z najlepszymi.

Wszystkie twoje osiągnięcia, zwycięstwa, klęski i uzyskane wyniki są zapisywane w twoim profilu w komputerze w Centrali. Są wczytywane za każdym razem, gdy logujesz się do systemu.

Kolejne sukcesy będą odblokowywać nowe elementy dostępne w różnych trybach gry - samochody, tory itd. Ścigaj się i zwyciężaj, a uzyskasz dostęp do pełnego zestawu.

Mapa Zawodowych Kierowców

Zmierz się z najlepszymi kierowcami świata. Gdy będziesz dostatecznie dobry, żeby stanowić dla nich zagrożenie, sami się do ciebie zgłoszą.



OPCJE



GRAFIKA

Za pomocą klawiszy strzałek w lewo i w prawo możesz włączać bądź wyłączać różne opcje wyświetlania.
Aby przywrócić pierwotne ustawienia, wybierz opcję „Przywróć domyślne”.

DŹWIĘK

Ustawienia dźwięku gry można zmieniać za pomocą klawiszy kursorów.

EAX Advanced HD (Dźwięk Środowiskowy) Włączony / Wyłączony

Kiedy EAX Advanced HD jest włączony, będziesz słyszał dźwięk przetwarzany dynamicznie, dzięki czemu będzie on brzmiał jeszcze bardziej realistycznie (opcja dostępna tylko dla niektórych kart dźwiękowych).

STEROWANIE

Aby skonfigurować sterowanie dla wszystkich graczy, musisz najpierw wybrać imię gracza, a dopiero potem wejść na ekran Opcji sterowania.

Rodzaj kontrolera

Skorzystaj z klawiszy strzałek w lewo i prawo, aby wybrać rodzaj kontrolera, albo zestaw klawiszy, z którego będzie korzystał dany gracz. Dostępne są tylko te kontrolery, które są aktualnie podłączone do komputera.

Przydział sterowania

Skorzystaj z tej opcji, aby przekonfigurować kontroler, albo zmienić zestaw klawiszy. Najpierw podświetl wybraną opcję za pomocą klawiszy kursorów, a potem naciśnij ENTER. W następnej kolejności musisz wcisnąć przycisk lub klawisz, który chcesz przypisać do danej akcji.

Uwaga: Kiedy jakiś klawisz zostanie przemapowany, to do czynności, którą wskazywał poprzednio, nie będzie przypisany żaden inny przycisk. Jeżeli nie wybierzesz dla niej żadnego klawisza, opcja ta będzie w grze niedostępna.



Sprzężenie Zwrotne

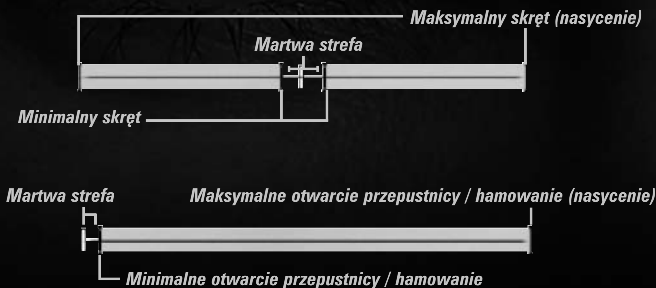
Opcja ta pozwala kontrolować siłę, z jaką będzie działać sprzężenie zwrotne w twoim padzie albo kierownicy. Gdy jako rodzaj kontrolera wybrana jest Kierownica ze Sprzężeniem Zwrotnym (o ile takie urządzenie jest podłączone do komputera), to za pomocą opcji Poziom Sprzężenia można określić siłę tej funkcji. W przypadku padów w ten sposób można określić poziom wibracji przenoszonych przez kontroler (dotyczy to tylko padów obsługujących wibracje).

Zaawansowane (tylko dla zaawansowanych użytkowników)

Wybierz opcję Zaawansowane, jeśli chcesz zmienić sposób, w jaki samochód reaguje na sygnały z kierownicy (o ile jest ona podłączona) czy innych kontrolerów, takich jak joypady.

Martwa Strefa: można ustawić zakres wychylenia w lewo i prawo kierownicy/kontrolera, przy którym samochód zacznie reagować (skręcać albo hamować, przyspieszać). Przestrzeń pomiędzy tymi punktami to tzw. martwa strefa, w obrębie której ruchy kontrolera nie powodują skręcania, przyspieszania ani hamowania.

Nasycenie: odnosi się do punktów po lewej i prawej stronie, w których koła zostają maksymalnie skręcone, albo gaz czy hamulec zostanie wciśnięty do końca.



Domyślne ustawienia zostały dobrane w taki sposób, aby odpowiadały wymaganiom większości graczy, ale można je zmienić.
Aby przywrócić pierwotne ustawienia, wybierz opcję Przywróć Domyślne.



GARAŻ

PRZYGOTOWANIE DO WYŚCIGU



Dobra, zanim wyjedziesz na tor, na pewno chcesz sprawdzić samochód i dowiedzieć się czegoś o wyścigu i mistrzostwach. Wszystkie te informacje są dostępne na piętrze garażu:





USTAWIENIA SAMOCHODU

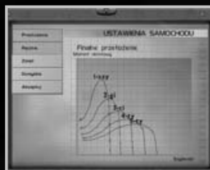
Większość kierowców zmienia ustawienia swoich samochodów przed każdym wyścigiem, by uzyskać możliwie najlepsze osiągi, a także dostosować samochód do własnego stylu jazdy i warunków panujących na torze. Mimo to jest wielu kierowców, którzy uzyskują znakomite rezultaty, korzystając z ustawień fabrycznych. Kiedy nabierzesz doświadczenia, poradzisz sobie z doborem odpowiednich ustawień dla swojego samochodu.

Podświetl laptop leżący na ławce w garażu i naciśnij ENTER, aby wejść na ekran ustawień samochodu. Teraz z kolumny po lewej stronie wybierz układ, w obrębie którego chcesz wprowadzić modyfikacje. Kiedy już wprowadzisz poprawki i naciśniesz ENTER, musisz jeszcze wybrać opcję AKCEPTUJ, żeby zmieniono konfigurację samochodu. Gdy chcesz przywrócić ustawienia fabryczne, wybierz opcję Domyślne.



GARAŻ

PRZYGOTOWANIE DO WYŚCIGU



Skrzynia biegów

W pierwszej kolejności możesz wybrać pomiędzy skrzynią Automatyczną i Ręczną. Skrzynia automatyczna pozwala skupić się na samej jeździe, niektórzy z największych mistrzów nie chcą korzystać z niczego innego. Mimo to ręczna skrzynia biegów zapewni ci większą kontrolę nad osiągami, gdy tylko zdobędziesz nieco doświadczenia.

Przełożenia skrzyni biegów

Gdy wybierzesz już rodzaj skrzyni biegów, będziesz mógł zmienić także przełożenia. Długie przełożenia pozwalają rozwinąć większą prędkość, ale wpływają na pogorszenie przyspieszeń. Krótkie przełożenia skrzyni biegów wpływają na poprawę rozwijanych przyspieszeń, ale pociągają za sobą ograniczenie prędkości maksymalnej.
Aktualne ustawienia przełożeń są wyświetlane w postaci wykresu w prawej części ekranu. Gdy z menu Przełożeń Skrzyni Biegów wybierzesz opcję Zmień, pierwszy bieg zostanie podświetlony na biało. Aby wybrać inny bieg, wciśnij klawisz strzałki w lewo lub w prawo. Aby wybrać wszystkie biegi na raz, wybierz pierwszy bieg i naciśnij klawisz strzałki w lewo, lub szósty i naciśnij klawisz strzałki w prawo. Podświetlone zostaną wszystkie biegi na raz. Gdy już wybierzesz bieg, który chcesz zmienić, naciśnij ENTER.
Podświetlenie zmieni kolor na żółty, wskazując, że przełożenia można modyfikować za pomocą klawiszy strzałek w lewo i w prawo, co wpłynie na kształt krzywej. Naciśnij ENTER, gdy wprowadzisz zmiany. Pamiętaj, że dostępny moment obrotowy maleje wraz ze zwiększaniem prędkości rozwijanej na danym biegu.



Siła nacisku

Zmiany ustawień spojlerów wiążą się ze zmianą charakterystyki aerodynamicznej samochodu i określają, jak bardzo przepływające nad samochodem powietrze będzie go dociskać do nawierzchni toru. Im większa siła nacisku, tym lepsza przyczepność, ale nie ma nic za darmo. Wiąże się to ze zwiększeniem oporów toczenia, a co za tym idzie - z ograniczeniem prędkości maksymalnej.

Aby zmienić ustawienia spojlerów, wybierz z menu ustawień samochodu opcję Siła Nacisku, a następnie wciśnij przycisk Zmień. Teraz klawiszami strzałek w lewo lub w prawo wybierasz, czy chcesz zmienić siłę nacisku Przodu lub Tyłu samochodu. Po wybraniu wciśnij ENTER. Za pomocą klawiszy strzałek w górę i dół zwiększ albo zmniejsz siłę nacisku uzyskiwaną dzięki temu spojlerowi.



GARAŻ

PRZYGOTOWANIE DO WYŚCIGU



Zawieszenie

Zmiany w obrębie ustawień zawieszenia samochodu mają wpływ na przyczepność i szybkość, z jaką można pokonywać zakręty. Samochód wyposażony w miękkie zawieszenie nie będzie miał problemów z poruszaniem się po wyboistej drodze, bo drgania będą dobrze tłumione. Wiąże się to jednak z tendencją do przechylania się na zakrętach, co przy dużych prędkościach może doprowadzić do wywrócenia auta. Twarde zawieszenie pozwala na pokonywanie zakrętów z większą prędkością, ale na wyboistych drogach może prowadzić do pogorszenia osiągów w związku z utratą przyczepności.

Wielkość prześwitu określa, ile miejsca ma na pracę zawieszenie. Duży prześwit zwiększa skok zawieszenia, dzięki czemu mogą być tłumione większe wstrząsy, ale wiąże się to z pogorszeniem siły nacisku i przyczepności.



Stabilizatory poprzeczne

Stabilizatory poprzeczne mają rozwiązywać problem z nadsterownością i podsterownością samochodu. Jeżeli twój pojazd jest zbyt podsterowny, zmniejsz sztywność przedniego stabilizatora albo zwiększ sztywność tylnego. Gdy jest zbyt nadsterowny, zmniejsz sztywność tylnego albo zwiększ sztywność przedniego stabilizatora.

Z menu Ustawień samochodu wybierz Stabilizator, a następnie w podmenu wybierz Przód lub Tył. Naciśnij ENTER i zmień ustawienia za pomocą klawiszy kursorów w górę i dół, a następnie wybierz Akceptuj, by zastosować wprowadzone zmiany.



Opony

Chociaż mechanicy automatycznie założą opony odpowiednie do danego wyścigu, to jednak możesz skorzystać z innego zestawu ogumienia. Sprawdź jednak prognozę pogody, zanim dokonasz wyboru opon. Sliki można stosować na całkowicie suchy asfalt, opony Średnie – gdy tor będzie wilgotny, a Mokre – kiedy pada deszcz.

Rozdział siły hamowania

Ustawienie rozdziału siły hamowania jest kolejnym po stabilizatorach poprzecznych czynnikiem, który wpływa na zachowanie pojazdu podczas pokonywania zakrętów. Kiedy na poruszający się samochód zaczyna działać siła hamująca, pęd powoduje, że ciężar pojazdu zostaje przesunięty do przodu,



GARAŻ

PRZYGOTOWANIE DO WYŚCIGU



zwiększając przyczepność przednich kół. Jednocześnie zmniejszony zostaje ciężar spoczywający na tylnych kołach, co pociąga za sobą pogorszenie ich przyczepności.
Ułatwia to pokonywanie ciasnych zakrętów, chociaż zbyt duża prędkość połączona ze zmniejszonym obciążeniem tylnych kół może doprowadzić do poślizgu, gdy opony nie będą już mogły utrzymać pojazdu.

Trzeba bardzo uważać na zmiany w obrębie tych ustawień: przekazanie zbyt dużej siły hamowania na przednie koła może doprowadzić do tego, że będą się one łatwo blokować. Za wszelką cenę należy więc unikać takiej sytuacji.

Wczytaj

Aby wczytać zapisane wcześniej ustawienia, podświetl zapisany plik za pomocą kursorów i naciśnij ENTER.

Zapisz

Gdy uda ci się znaleźć ustawienia odpowiednie dla twojego stylu jazdy, wybierz opcję Zapisz i wykonuj wyświetlane na ekranie polecenia.

Jazda próbna

Zmiany w obrębie ustawień samochodu najlepiej sprawdzić, wykonując kilka okrążeń toru.

POSTĘP MISTRZOSTW

Przejrzyj podsumowanie dotyczące twojej aktualnej pozycji w Mistrzostwach.

POZYCJE STARTOWE

Sprawdź kolejność i pozycje startowe kierowców przed nadchodzącym wyścigiem.

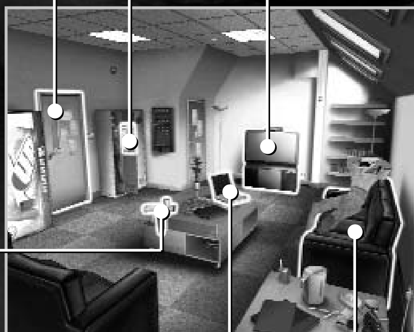
WYŚCIG

Aby rozpocząć wyścig, podświetl bramę garażu i naciśnij ENTER.

POKÓJ KIEROWCÓW



Wiem, jak bardzo stres potrafi dać się we znaki, a gdy odnosi się zwycięstwa na torze, człowiek czuje się, jak gdyby kręciło mu się w głowie. Tutaj możesz odpocząć, zrelaksować się i rozładować napięcie pomiędzy wyścigami.



POJEDYNCZY WYŚCIG

Ścigaj się w jednej z serii, stwórz własną serię albo przygotuj swój wyścig.

Najpierw wybierz jedną z serii (zauważ, że dostępne są jedynie te serie, które zostały odblokowane podczas Kariery). Jeżeli zamiast serii wybierzesz pojedynczy tor, to wyświetlone zostanie zdjęcie wraz z listą opcji wyścigu:



POKÓJ KIEROWCÓW

Okrążenia: **Wybierz liczbę okrążeń wyścigu; od 1 do 60.**

Warunki: **Wybierz warunki pogodowe, w jakich chcesz się ścigać.**

Postoje: **Jeżeli chcesz, aby podczas wyścigu postój w boksie był obowiązkowy, włącz tę opcję (dotyczy to tylko wyścigów o długości co najmniej 6 okrążeń).**

Kwalifikacja: **Wybierz tę opcję, aby dodać do mistrzostw etap kwalifikacji (we wszystkich mistrzostwach za wyjątkiem dowolnych). Pozycja uzyskana podczas kwalifikacji określa pozycję startową.**

Uwaga: jeśli bierzesz udział w mistrzostwach AVESCO V8 Supercar (i zakwalifikujesz się w pierwszej 10), czeka się dodatkowo jedno okrążenie w trybie Shoot-out ™.

Usuń tor: **Usuń ostatni tor dodany do własnych mistrzostw.**

Dodaj tor: **Wybierz tę opcję, aby przygotować kolejny tor, na którym odbędzie się wyścig po ukończeniu pierwszego. Powtarzaj tę czynność, aby dodać kilka torów i stworzyć własne mistrzostwa - maksymalnie można wybrać osiem torów.**

Wyścig: **Wybierz tę opcję, aby przejść na ekran wyboru samochodu.**

Kiedy zakończysz już wybieranie toru, podświetl opcję Wyścig i naciśnij ENTER, aby określić pozostałe opcje swojego wyścigu.

Uwaga: w przypadku Wyścigu dowolnego punktacja jest uzależniona od wybranej serii.



Wybór samochodu

Korzystając z klawiszy kursorów, podświetl odpowiedni przycisk samochodu (dostępne są tylko te pojazdy, które zostały wcześniej odblokowane). Następnie wybierz malowanie karoserii i rodzaj skrzyni biegów (Przekładnia).

Uwaga: na niektórych torach dostępne są tylko wybrane samochody.

Przeciwnicy

Wybierz tę opcję, jeśli chcesz sprawdzić zespoły i kierowców przydzielonych do twojego toru.

Jeżeli chcesz zmienić przeciwników, wybierz opcję Własny, a następnie określ (tak samo jak wybrałeś samochód), z jakim zespołem chcesz się ścigać. Wybierz przycisk odpowiedniego zespołu i określ malowanie. Do stawki włączeni zostaną odpowiedni kierowcy.



POKÓJ KIEROWCÓW

PRÓBA CZASOWA

Wybierz próbę czasową, by pobić rekord i poprawić swój najszybszy czas. Zanim zaczniesz, musisz wybrać tor, samochód i malowanie. Potem przejdź do garażu i określ ustawienia swojego samochodu. Kiedy będziesz gotów, wybierz Wyścig i ruszaj na tor.

Aby ułatwić ci zadanie i pomóc w uzyskiwaniu coraz lepszych wyników, podczas Prób czasowych będziesz się ścigał z Duchem. Wygraj z nim, a poprawisz swój czas.

Podczas pierwszego wyścigu w trybie Próby czasowej będziesz się ścigał z Domyślnym Duchem, który pokonuje okrążenie w ustalonym czasie. Jeżeli nie uda ci się ukończyć okrążenia szybciej niż Domyślny Duch, wyścig będzie trwał dalej, aż w końcu ci się powiedzie.

Gdy pokonasz Domyślnego Ducha, będziesz mógł zapisać w jego miejsce swój rekord. W ten sposób przy następnym wyścigu na danym torze wczytany zostanie twój Własny Duch. Pokonaj go, a w jego miejscu zapisany zostanie nowy Własny Duch.

Za pomocą Menu pauzy Próby czasowej (klawisz Escape) można przywrócić Domyślnego i Własnego ducha.

TV i VIDEO

Usiądź wygodnie i obejrzyj kilka krótkich filmików od Codemasters.

Podświetl nazwę filmiku za pomocą klawiszy kursorów i naciśnij ENTER, aby go odtworzyć. W dowolnym momencie można przerwać projekcję - wystarczy nacisnąć klawisz ESCAPE.

POKÓJ KIEROWCÓW

TRYB WIELOOSOBOWY



W porządku, masz już za sobą spory kawałek Kariery i wydaje ci się, że na torze nie masz sobie równych. Pora dowieść tego w wyścigach ze znajomymi, by przekonali się, kto jest najlepszy.
Zanim włączysz tryb wieloosobowy, upewnij się, że każdy z graczy ma odpowiednio skonfigurowany kontroler (patrz Opcje). Jeżeli wszystko jest w porządku, podświetl sofę w Pokoju kierowców i naciśnij ENTER.

Tak jak informuje o tym komunikat na ekranie, każdy z graczy, który chce wziąć udział w wyścigu (za wyjątkiem gracza 1), powinien teraz wcisnąć gaz, aby dołączyć do gry.

Kiedy wszyscy gracze już się dołączą, pora na gracza 1, który musi nacisnąć ENTER i wybrać Serię, Tor(y) i Warunki wyścigu (patrz Wyścig dowolny). Następnie gracz 1 musi wybrać Wyścig, aby przejść do wybierania samochodów.

Gracze po kolei wybierają samochody, ich malowania i rodzaj skrzyni biegów. Zaczyna gracz 1, który wybiera także Przeciwników (w przypadku wyścigów dwuosobowych można dodać 6 kierowców kierowanych przez komputer), dokładnie tak samo, jak podczas Wyścigów dowolnych.

Gdy wszyscy gracze wybiorą już swoje samochody, ruszajcie na tor.



Uwaga: okno każdego z kierowców jest zaznaczone takim samym kolorem, jak wskaźnik na mapie toru.

POKÓJ KIEROWCÓW

TRYB WIELOOSOBOWY W SIECI

Uwaga: zanim uruchomisz tryb wieloosobowej gry przez Internet, upewnij się, że w systemie jest aktywne połączenie z Siecią.

Tryb wieloosobowy w Sieci daje ci możliwość zaprezentowania swoich zdolności na skalę globalną. Aby rozpocząć wyścig w sieci lokalnej (LAN) albo przez Internet, podświetl laptop leżący na ławie w Pokoju kierowców i naciśnij ENTER. Najpierw określ Opcje sieci (patrz poniżej), a potem wybierz rozgrywkę przez Internet albo w sieci lokalnej, w zależności od tego, gdzie chcesz się ścigać. Procedury zakładania i dołączania do rozgrywek są takie same dla obu rodzajów rozgrywek w trybie wieloosobowym.

Opcje sieci

Imię gracza:	***wpisz nazwę, pod jaką będziesz występować w rozgrywkach wieloosobowych.***
Port:	***określ port sieciowy, który ma być używany po stworzeniu serwera.***
Pokaż pełne serwery:	***pokazuje wszystkie serwery albo tylko te, na których wciąż są jeszcze wolne miejsca.***
Pokaż serwery z dużymi pingami:	***pokazuje serwery, z których normalnie byłbyś wykluczony.***
Konfiguracja czatu:	***pozwalają przypisać do klawiszy F1-F8 krótkie wiadomości. Podczas gry będzie je można wysyłać, naciskając odpowiedni klawisz.***

POKÓJ KIEROWCÓW

DOŁĄCZANIE DO GRY

Na ekranie wyświetlona zostanie lista toczących się rozgrywek. Jeżeli grasz w sieci lokalnej, będzie ich zaledwie kilka, w Internecie jest ich jednak bardzo wiele.

Za pomocą klawiszy kursorów podświetl opcję Dołącz do serwera i naciśnij ENTER. Teraz podświetl interesującą cię rozgrywkę i naciśnij Enter, by przejść do poczekalni tej gry.

Gdy wybierzesz już zespół i/lub samochód, przejdź do Ustawień samochodu (jeżeli gospodarz rozgrywki na to pozwolił), aby dopracować osiągi swego pojazdu (patrz Garaż -> Ustawienia samochodu). Kiedy będziesz zadowolony z ustawień, wybierz opcję Powrót do lobby.

Na końcu, aby znaleźć się na torze, wybierz opcję Gotów do wyścigu. Dzięki temu gospodarz będzie wiedział, że wybrałeś już wszystkie ustawienia i jesteś gotów do gry. Gdy wszyscy gracze zgłoszą gotowość do wyścigu, gospodarz rozpocznie rozgrywkę.

Jeśli chcesz znaleźć rozgrywki toczące się pod konkretnym adresem IP w sieci lokalnej, podświetl opcję Określ adres IP i naciśnij ENTER. Jest to szczególnie przydatne w przypadku dużych sieci lokalnych, w których występuje wiele adresów IP. Zanim dołączysz do gry, powinieneś zdobyć adres IP gospodarza.

ZAKŁADANIE ROZGRYWKI

Jeżeli chcesz sam być gospodarzem wyścigu albo całej serii, musisz najpierw wejść w tryb wieloosobowy, tak jak to opisano powyżej i wybrać opcję Stwórz. Potem będziesz musiał określić opcje rozgrywki:

Nazwa serwera:	*wpisz nazwę swojej rozgrywki. Będzie ona wyświetlana na liście serwerów.*
Hasło:	*podaj hasło, by do gry mogli dołączyć tylko ci, którzy je znają (można je wcześniej ustalić w pokoju czatu). Jeżeli nie podasz żadnego hasła, gra będzie dostępna dla wszystkich.*
Poziom trudności:	*wskaźnik poziomu wyzwania dla innych graczy, który określa także poziom zaawansowania kierowców sterowanych przez komputer.*
Seria:	*możesz wybrać pomiędzy Serią Mistrzostw, a Serią Dowolną (wybór torów dostępnych w grze). Ta opcja określa, jakie tory będzie można wybrać za pośrednictwem ekranu lobby.*

POKÓJ KIEROWCÓW

Zakres pingów:	***określa dopuszczalny poziom pingów (opóźnień połączeń) graczy. W ten sposób można zadbać, by w rozgrywce wzięli udział tylko ci, którzy dysponują odpowiednio szybkimi połączeniami.***
Maksymalna liczba graczy:	***określ maksymalną liczbę uczestników wyścigu.***
Przeciwnicy SI:	***ta opcja pozwala włączyć do wyścigu kierowców kontrolowanych przez komputer.***
Kolejność startowa:	***wybierz kolejność Losową, opartą na wynikach ostatniego wyścigu lub odwrotną niż wyniki ostatniego wyścigu.***
Pogoda / Dopuść konfigurowanie samochodu / Uszkodzenia / Prowadzenie:	***określ dostępność tych ustawień, podświetlając odpowiednie pole i naciskając ENTER.***

Gdy dokonasz już wyboru, podświetl opcję Załóż serwer i naciśnij ENTER. Znajdziesz się na ekranie poczekalni swojej rozgrywki.

Zobaczysz normalny zestaw opcji (patrz Dołączanie do gry), ale będziesz mógł usunąć wybranego gracza. Podświetl opcję Wykop gracza, naciśnij ENTER, a następnie wskaż gracza, który ma zostać usunięty, i jeszcze raz naciśnij ENTER.

Na końcu wybierz tory, po których będziecie się ścigać (za pomocą opcji Wybierz trasę). Kiedy wszyscy gracze zgłoszą gotowość, wybierz Wyścig, by rozpocząć rozgrywkę.

CZAT

Czat działa na większości ekranów sieciowego trybu wieloosobowego. Aby wysłać wiadomość do graczy znajdujących się w tym samym pokoju co ty, wybierz opcję Czat i naciśnij ENTER. Następnie wpisz treść wiadomości i jeszcze raz naciśnij ENTER.

Gdy będziesz chciał wysłać wiadomość podczas wyścigu, naciśnij klawisz + i wpisz treść komunikatu. Następnie naciśnij ENTER, by wysłać ją do wszystkich graczy znajdujących się na torze.

By wysłać wiadomość do konkretnego kierowcy, naciśnij klawisz + i wpisz /„IMIĘ" (nazwa kierowcy, do którego ma zostać przesłana wiadomość). Wpisz treść komunikatu i jeszcze raz naciśnij ENTER.

Przykład: ***Wiadomość ogólna = [konsola] >Cześć wszystkim, jak leci? [ENTER]***
Wiadomość prywatna = [konsola] /Dave>Cześć John, jak leci? [ENTER]



MENU PAUZY

W dowolnym momencie wyścigu możesz nacisnąć klawisz ESCAPE, aby zatrzymać akcję i wejść do Menu pauzy. (Uwaga: w niektórych trybach rozgrywki poszczególne opcje mogą być niedostępne):

Kontynuuj:	***powrót do wyścigu.***
Dźwięk:	***zmień opcje dźwiękowe gry.***
Duch:	***włącz/wyłącz Ducha, wczytaj Domyślnego albo Własnego Ducha.***
Zacznij od nowa:	***powrót na pozycje startowe i rozpoczęcie wyścigu od nowa.***
Wycofaj się:	***koniec jazdy próbnej.***
Wycofaj się z wyścigu:	***przerwanie wyścigu i powrót do garażu.***
Wycofaj się z mistrzostw:	***przerwanie serii i powrót do centrali.***
Koniec sesji:	***koniec jazdy próbnej ze zmienionymi ustawieniami albo Próby czasowej.***
Wyjdź z gry:	***koniec wyścigu i powrót do Windows.***



KAMERY

W dowolnym momencie wyścigu można zmienić kamerę, aby obejrzeć akcję z innej perspektywy.

Kamera za samochodem





Kamera na masce (widok domyślny)

Kamera z kabiny





Kamera na zderzaku



POWTÓRKI

Po ukończeniu wyścigu możesz nacisnąć ENTER albo ESCAPE, by przejść dalej, F1, gdy chcesz obejrzeć powtórkę, albo F2, w sytuacji, kiedy chcesz powtórzyć wyścig. W trakcie wyświetlania powtórki pilot pomoże ci uzyskać najlepsze pole widzenia. Poszczególne funkcje pilota są uruchamiane klawiszami z numerycznej części klawiatury. Kamerę można obracać za pomocą klawiszy kursorów.





USZKODZENIA I POSTOJE W BOKSIE

Pamiętaj, że te samochody są drogie! Szef zespołu na pewno będzie wściekły, jeśli będziesz jeździł po torze i niszczył jego samochód. Jak będziesz uparcie rozbijał swoje auta, to nie spodziewaj się sukcesu - nawet najmniejsze uszkodzenia mają wpływ na zachowanie pojazdu. Nie trzeba chyba dodawać, że nie wygrasz wielu wyścigów, jeżeli z twojego samochodu będą odpadać różne części.

Jeśli dojdzie do sytuacji, w której samochód nie będzie mógł jechać po prostej, będziesz musiał zjechać do boksu. Określ, jakie mają zostać wykonane naprawy. Pamiętaj też, że każda z nich zajmuje określony czas - będziesz musiał zdecydować, kiedy musisz wrócisz na tor, żeby nie stracić szans na wygraną.

Gdy naprawy zostaną ukończone, wrócisz na tor. Staraj się nie rozbić auta ponownie, bo szef z pewnością nie będzie zadowolony, jeśli będziesz kasował kolejne samochody. Nikt nie chce współpracować z kierowcą, który nie potrafi utrzymać się na torze.

PODRĘCZNIK JAZDY DONNIEGO



Zawsze szybko ruszaj z miejsca - nie przesadzaj, to nie jest lotny start. Trzymaj obroty poniżej czerwonego pola, bo inaczej zerwiesz przyczepność i stracisz cenne sekundy (kiedy zaczynałem się ścigać, ciągle popełniałem ten błąd).

Skręcaj ostro, maska do ziemi - za każdym razem, kiedy podczas jazdy na wprost zahamujesz, część ciężaru samochodu zostanie przeniesiona na przednie koła. Zapewnia to dodatkową przyczepność, więc można ostrzej skręcić. Przy gwałtownym przyspieszaniu ciężar wędruje na koła tylne i maleje przyczepność kół z przodu. O rany, to powinien wiedzieć nawet żółtodziób!

Zablokowane hamulce = utrata kontroli - jeżeli zahamujesz zbyt ostro, zablokują się koła i nie będziesz miał żadnej kontroli nad autem. By nie dopuścić do takiej sytuacji, naciskaj i zwalniaj hamulec, zamiast trzymać go wciśniętego przez cały czas.

Hamulec ręczny - jeżeli zakręt jest ostrzejszy, niż się spodziewałeś, to za pomocą hamulca ręcznego możesz nadrzucić tyłem auta. Stracisz na chwilę kontrolę i nieco szybkości, ale to i tak mniejszy kłopot, niż wygrzebywanie się z piasku. Warto o tym pamiętać na ciasnych torach ulicznych i podczas pokonywania bardzo ostrych zakrętów.

Ustaw się w odpowiednią stronę - jeżeli masz samochód z napędem na tylną oś (RWD), to możesz zawrócić w miejscu i ustawić samochód w dobrą stronę, używając pedału gazu.

Wierzchołki pochyłości potrafią zabijać - nie zamierzam stracić mojego braciszka na pierwszej wycieczce. Uważaj, żebyś nie wjechał na wzgórze ze zbyt dużą prędkością. Jeżeli złapiesz powietrze, nie będziesz miał żadnej kontroli nad samochodem. Można temu zapobiec, naciskając delikatnie hamulec i skręcając tuż przed pokonaniem wierzchołka.

Znajdź optymalny tor jazdy - pozwoli ci on uzyskać najlepszy czas. Pamiętaj jednak, żeby podejść do spawy taktycznie i korzystać z całej szerokości toru - wliczając w to gumowe pasy na poboczach (uważaj jednak na szuter i piach, dobrze?).

Poznaj swój samochód - upewnij się, że wiesz, co prowadzisz - ma to ogromne znaczenie. Samochód z napędem na przednią oś (FWD) potrafi wiele wybaczyć, ale nie daje zbyt dużych możliwości. Samochody z napędem na koła tylne (RWD) pozwalają osiągnąć lepsze wyniki, ale nie wybaczą ci żadnego błędu.

Kontroluj swoje emocje - zachowuj spokój. Będziesz obrywał od innych i sam także rozpychał się po torze. Jeżeli zepchniesz kogoś z trasy, to na pewno kierowca będzie chciał się zemścić. Jesteś nowy i nie znasz brudnych sztuczek, ale twoi przeciwnicy uwielbiają je stosować.

Bądź cierpliwy - gdy nie będziesz mógł wyminąć powoli jadących samochodów, nie spiesz się. W takich sytuacjach zwykle najlepiej opóźnić hamowanie i wyprzedzić ich po wewnętrznej stronie zakrętu.



AUTORZY

Codemasters

Producent wykonawczy
Gavin Raeburn
Producent
Clive Moody
Główny grafik
Adam Parsons
Graficy / Animatorzy
Kevin Ackbar
Lucy Axworthy
Louis Browne
Yan Cheng
Jonathan Coles
Jonathan Davis
Elaine Duffy
Brian Dugan
Simon Enstock
Chris Gage
Richard Hammond
James Hartshorn
Jorge Hernandez Soria
Dan Knight
Aaron McElligott
Edd Noble
Paul Norris
Ronnie Olsthoorn
Chris Payton
Nick Pain
Nick Phillips
Martin Rowley
Wayne Smith
Andrew Stevenson
Richard Tawn
Trevor Walsh
Andrew Watkins
Oliver Wright
Programiści
Paul Connell
Matt Craven
Robert Dodd
Chris Green
Karl Hammarling
Ian Henderson
Al Hurlbut
Ben Knight
David Llewellyn-Jones
Robert Pattenden
Paul Penson
Alan Roberts
Alex de Rosee
James Shaughnessy
Andrew Smith
Graham Watson
Ben Weston
Robin Whitehead
Opracowanie
Will Darling
Pete O'Donnell
Gavin Raeburn
Technik studia
Charnjit Bansi
Dodatkowe
programowanie
Robin Bradley
Ben Cohen
Gordon Hayes
Phil Hindle
Daniel Horbury
Sam Nunn
Matthew Waddilove
Kontrola jakości (QA)
Richard Bailey
Danny Beilard
Simon Bunyard
Andrew Crofton
Eddy Di Luccio
Ross Emery
Daniel Flanagan
James Horn
Gerard McAuley
Glenn McDonald
David McGovern
Iain McGowan
Jonathan Mundy
Ben Patterson
Jenny Rainford
Mike Rowland
Samantha Russell-
Pinheiro
Melissa Scrivin
Raymond Tong
Richard Tysoe
Jason Wakelam
Simon Webb
David Wollen
Dave Alcock
Joy Armitage
Tim Bartlett
Andrew Bendall
Gary Cody
Nick Craig
Liz Darling
David Evans
David Felton
Linda Fletcher
Daniel Gardner
Lewis Griffin
Adam Hance
Mike Hayes
Toby Heap
Christopher Hines
Oliver Johnson
Marion MacVarish
Neil Martin
Nick McAuliffe
Emma Nicholls
Nick Pili
Anthony Price
Mark Robinson
Antonia Rodriguez
Nav Sunner
Tom Weston
Mark Williams
Andrew Wood
Nicky Veal
Dhruva Interactive:
Vinny Abraham
Shailesh E. Watsa
(kierownik zespołu)
Shibu Mathew
Mukund Rao
Balamurugan Sivaram
Ryan McKane -
Chris Meyer
Melanie Sanchez -
Cote de Pablo
Linda Yen -
Grace Hsu
Donnie McKane -
Brant Spencer Amundson
Bobby Scott and
Christopher Rowe -
James Gale
"Cuban" Joe Sanchez -
Frank Rodriguez
Kazuo Wakayama -
Tom Kitahara
Estelle Dumont -
FranÁoise Granville-Levin
Paulie Satriale -
David Brown
„Cannonball" Jack
Johnson - Don Leslie
Nick Landers/James
Randall -Daniel
Sunjata Condon
Mechanicy/Szeryf/
Kamerzysta/Kierowca -
James Hollman
Dziewczyna z boksu - Ali
Poutney
Wściekły kierowca/
Dodatkowi mechanicy -
Simon Enstock
Postaciom głosów
użyczyli
Tom Clarke-Hill
Dan Russell
Christopher Hines
David Leach
Antonia Rodriguez
Andrea Matthews
Dan Fernandez
David Solari
Scenariusz
Jon Spira of
New Fangled Films
Simon Enstock

Wersja polska CD Projekt

Pryncypał wdrożeniowy
Paweł Składanowski
Naczelnik roboczy
Paweł Ziajka
Konwerterzy językowi
Marcin Bojko
Ryszard Chojnowski
Trzepacz worków
Cezary Noweta
Odgłosy
Start International Polska
Reżyseria
Paweł Araszkiewicz
Mowy użyczyli
Krzysztof Banaszyk
Tomasz Bednarek
Jarosław Boberek
Izabelle Bukowska
Agata Gawrońska-
Bauman
Zbigniew Konopka
Jacek Kopczyński
Elżbieta Kopocińska-
Bednarek
Jacek Rozenek
Iwona Rulewicz
Paweł Szczesny
Robert Tondera
Janusz Wituch
Plenipotent do spraw
betatestów
Michał Cegiełka
Poszukiwacz zaginionych
bugów
Michał Kawka
Skład komputerowy
instrukcyjno-pudełkowy
Robert Dąbrowski
Agencja Mediowa
deSignet - Przemysław Jeż
Nadszyszkownik
produkcji
Michał Bakuliński
Szyszkownik produkcji
Magdalena Justyna
Marketing
Marcin Marzęcki
Krzysztof Szulc
Mariusz Duda
Farida Saffarini
Paweł Kozierkiewicz

Podziękowania

Pepsico International Limited, AC Car Group Limited, General Motors, Daimler Chrysler, DPRS, Equity Management Inc., Fiat S.p.A, Lola Cars International Limited, Joester Loria Group, Koenig Specials, Group Lotus Plc., Marcos Sportscars Limited, MG Rover Group Limited, Mitsubishi Motors Corporation, Nissan Motor Company Limited, Perusahaan Otomobil Nasional Bhd, Saab Automobile AB, Fuji Heavy Industries Limited, Toyota Motor Corporation, TVR Engineering Limited, Ring Management, Rennstrecken Betriebs-GmbH, International Management Group of America Pty Limited, Brands Hatch Leisure Group, Circuit de Catalunya, Circuit Dijon-Prenois, Fuji International Speedway Company Limited, Hockenheim-Ring GmbH, SocietÈ du Circuit de Nevers Magny-Cours, Motor Events Sweden AB, Autodromo Hermanos Rodriguez, Autodromo Nazionale Monza, Motopark Oschersleben, NŁrburgring GmbH, Rockingham Motor Speedway, Las Vegas Motor Speedway, Sears Point Raceway, Bristol Motor Speedway, Lowe's Motor Speedway, TI Circuit Co. Limited, Autodromo Di Vallelunga, Molstar Sports and Entertainment, Zolder Racing Circuit, Speedway Properties LLC, Brembo S.p.A, Superchips Inc, OMP Racing, EPTG Limited, Koni BV, Federal Mogul, Collins Performance Engineering, Hella, Sparco S.r.l, K & N Engineering, Inc, Mark Horsburgh (Edge Photographics), Paul Jansen (Pettaras), Sophie Sheen, i10Q, Rob Lord, Ross Pelling, Marty Bales, Chris Graves, Tracey London-Rowell, Suzi Scott, Shirley Clark, Glen D'Souza, Alan Kading, Tonia Andrew, Naomi Moran, Alan Smith, Steve Hills, Brian DePouli, Steve Beeby, Chris Giardina, Jim R. Sperry, Takuji Nishihara, Torrey Cipriani; Kings Chrysler Dealership, Leamington Spa; Rover Dealership, Leamington Spa; Claremont Corvette UK Kent; Bauer Millett Chevrolet, Manchester; Auto Nation Proton, Coventry.

Specjalne podziękowania

Frauke Meyer
WM GmbH
Członkowie Zarządu ITR e.V
Mistrzostwa DTM i wszystkie zespoły, kierowcy, producenci samochodów, pracownicy torów i sponsorzy związani z tą serią.

Tracey Benton
Basil Scaffidi
Członkowie Zarządu australijskiej Vee-Eight Supercar Company Pty Ltd (AVESCO)
Australijskie mistrzostwa V8 Supercar i wszystkie zespoły, kierowcy, producenci samochodów, pracownicy torów i sponsorzy związani z tą serią.

Nigel Mihell
ToCA Tour Limited
British Motorsport Promoters Limited
British Touring Car Championship i wszystkie zespoły, kierowcy, producenci samochodów, pracownicy torów i sponsorzy związani z tą serią.

Zaaprobowany i licencjonowany produkt Group Lotus Limited. Wszelkie znaki handlowe i prawa autorskie zostały wykorzystane za zgodą ich właścicieli. CAMARO, CAVALIER, MONTE CARLO, CORVETTE , Z06, Emblematy i projekty karoserii tych samochodów są znakami handlowymi General Motors i zostały wykorzystane przez Codemasters Software Company Limited na mocy licencji. Niniejszy produkt jest wytwarzany i rozprowadzany na licencji International Management Group of America Pty Limited.



Muzyka w grze została zebrana przez I10Q

Oryginalne utwory skomponował i wykonał Rob Lord

Ash „Death Trip 21" - autorzy: Tim Wheeler i Mark Hamilton
Utwór pochodzi z albumu "NU-CLEAR SOUNDS"
Wykorzystano dzięki uprzejmości Universal/Island Music Ltd.
Produkcja: Ash, Chris Kimsey i Owen Morris.
Miksowanie: Owen Morris i Ash
(P) 1998 prawa autorskie do tego nagrania należą do Infectious Records

„So You're Leaving" w wykonaniu Ala Greena
Wykorzystano dzięki uprzejmości Rondor Music Ltd w imieniu Irving Music Inc / Burlington Music Co. Ltd.
(P) 1971 Cream / Hi Records Inc, USA. Wydano na licencji Demon Music Group Ltd.

„The Sea" - autorzy: Paul Godfrey, Ross Godfrey, Skye Edwards
Wykonanie: Morcheeba
Licencja Warner Strategic Marketing UK. Wydawca Chrysalis Music Limited

„Cowboy Song" - autorzy: P.Lynott/B.Downey.
Wykonanie: Thin Lizzy
Wykorzystano dzięki uprzejmości Mercury Records Limited (London) i Universal Music Publishing Ltd. Licencja dzięki uprzejmości Universal Film & TV Licensing Division.

„Sweet Home Alabama" - autorzy: E.King/G.Rossington/R.Vanzant.
Wykonanie: Lynyrd Skynyrd
Wykorzystano dzięki uprzejmości Universal-MCA Music (UK) Limited i Universal Music Publishing Ltd. Licencja dzięki uprzejmości Universal Film & TV Licensing Division.

„Search And Destroy" - autor: Iggy Pop (James Osterberg Music (pod zarządem Bug Music) & EMI/Fleur Music), James Williamson (Strait
James Music (pod zarządem Bug Music))
Wykonanie: Iggy And The Stooges

Wykorzystano dzięki uprzejmości Columbia Records w porozumieniu z Sony Music New Media Licensing

Dodatkowe materiały i pomoc:
Greg Hill - Soundwave Concepts

POMOC TECHNICZNA

WITRYNA INTERNETOWA CODEMASTERS

www.codemasters.com

Na witrynie Internetowej Codemasters znajdziecie m.in. aktualizacje do gier i plik z najczęściej zadawanymi pytaniami (FAQ).

Zanim do nas zadzwonisz, upewnij się, że sprawdziłeś, czy rozwiązania twojego problemu nie ma na naszej stronie w Internecie i przeczytaj uważnie plik pomocy ToCA Race Driver™, który znajduje się na dysku z grą.

Oto opis jak uzyskać dostęp do pliku pomocy:

1. Kliknij dwa razy na ikonie „Mój komputer"; znajduje się ona na Pulpicie.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy na ikonie napędu CD-ROM.
3. Kliknij lewym przyciskiem na opcji „Eksploruj".
4. Kliknij dwa razy na „CzytajTo".

POMOC TECHNICZNA CD PROJEKT

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.
W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych. Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: http://www.gram.pl/pomoc/ i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

Internet:
Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

Email:
Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link "Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej".
Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

Telefon i tradycyjna poczta:
Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem "Pomoc Techniczna").
Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu.
Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

Reklamacje:
Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów.
Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

Prawa autorskie

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier.

W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie "umową"). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest:
CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

WARUNKI GWARANCJI

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzania w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesłać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: http://www.gram.pl/gwarancja/
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest ("jak widać").
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczpospolitej Polskiej.

WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiekolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD PROJEKT względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiścił za grę.

INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

LICENCJA UŻYTKOWNIKA

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD PROJEKT podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porody lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.